

Buku Cerita Bergambar Ungkapan Larangan Daerah Minangkabau Untuk Anak-Anak Koto Berapak Pesisir Selatan

Yunal Mahendri

Universitas Negeri Padang

Hendra Afriwan

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Korespondensi penulis: yunal06mahendri@gmail.com

Abstract: *Prohibited expressions are part of people's beliefs, referred to as people's beliefs because there is an association relationship in them. The culture of this prohibition expression has begun to disappear along with the changes or developments of the times. The purpose of making this picture story book is to preserve the Minangkabau culture of forbidden expressions and to explain the good intentions behind the prohibition phrases for young people today, especially the children of Koto Bersisir Selatan. With the media of interesting picture story books, it is hoped that this media will facilitate adolescents' understanding of the information conveyed, as well as increase interest in reading. The design of this work uses the glassbox design method with the design stages of preparation, incubation, lamination, and verification. 5W+1H data analysis method (What, When, Where, Who, Why, and How. In addition to designing picture books as the main media, this design has supporting media, namely posters, digital posters, x-banners, t-shirts, bookmarks, upload social media Instagram, Facebook, Twitter, and E-book.*

Keywords: *Minangkabau Regional Prohibition Expression, Glass box, Picture Story*

Abstrak: Ungkapan larangan merupakan bagian dari kepercayaan rakyat, disebut sebagai kepercayaan rakyat karena ada hubungan asosiasi di dalamnya. Kebudayaan ungkapan larangan ini sudah mulai hilang seiring dengan perubahan ataupun perkembangan zaman. Tujuan dari pembuatan buku cerita bergambar ini untuk melestarikan budaya ungkapan larangan Minangkabau ini serta menjelaskan maksud baik dibalik kalimat ungkapan larangan kepada anak-anak muda jaman sekarang khususnya anak-anak Koto Berapak Pesisir Selatan. Adanya media buku cerita bergambar yang menarik, diharapkan media ini akan memudahkan pemahaman anak remaja terhadap informasi yang disampaikan, serta meningkatkan minat dalam membaca. Perancangan karya ini memakai metode perancangan *glassbox* dengan tahapan perancangan persiapan, inkubasi, laminasi, dan verifikasi. Metode analisis data 5W+1H (What, When, Where, Who, Why, dan How. Selain perancangan buku cerita bergambar sebagai media utama, perancangan ini punya media pendukung yaitu poster, poster digital, *x-banner*, *t-shirt*, pembatas buku, upload media social Instagram, Facebook, Twitter, dan *E-book*.

Kata kunci: Ungkapan Larangan Daerah Minangkabau, Glass box, Cerita Bergambar

A. Pendahuluan

Manusia pada aktivitasnya dilandasi oleh tuntutan dan kebutuhan yang menyesuaikan dengan jalan kehidupan yang ada, bahwa budaya dan kebiasaan seseorang sebagai makhluk sosial harus diketahui, karena dapat menjadi arah dan juga landasan kehidupan sosial.

Kebudayaan yang sudah mulai hilang seiring dengan perubahan ataupun perkembangan zaman yaitu budaya ungkapan larangan yang ada di setiap daerah di Indonesia tak terkecuali di daerah Minangkabau wilayah Koto Berapak Pesisir Selatan, Alasan memilih Nagari Koto Berapak ini sebagai data dari tugas akhir ini karena masih banyak ungkapan larangan yang masih digunakan oleh kaum tua untuk mendidik karakter

Received Juni 30, 2023; Revised Juli 20, 2023; Agustus 10, 2023

* Yunal Mahendri, yunal06mahendri@gmail.com

anak. dikarenakan perkembangan zaman sekarang menganggap ungkapan larangan itu hanyalah mitos dan bersifat takhayul, Contoh dari ungkapan larangan itu misalnya seperti jan basiu malam beko naik ula (Jangan bersiul saat malam nanti bisa masuk ular).

Budaya larangan itu sendiri adalah sebuah keyakinan yang tidak jelas dan tidak disikapi secara hati-hati. Jadi, jika melihat keyakinan akan larangan ini, ada tabu yang diterima akal sehat (rasional) dan ada tabu yang tidak masuk akal (irasional). Beberapa bahkan berpendapat bahwa larangan adalah mitos, sering dikaitkan dengan takhayul.

Ada beberapa kategori atau jenis bentuk yang berbeda dalam budaya ekspresi. Untuk anak-anak muda zaman sekarang masih banyak yang kurang paham dengan makna dari ungkapan larangan yang sering diucapkan oleh orang-orang tua pada zaman dahulu, sehingga banyak yang salah dalam menafsirkan arti dan makna dari ungkapan larangan tersebut.

Budaya kepercayaan akan ungkapan larangan ini akan disajikan dalam bentuk karya visual berupa buku cerita bergambar untuk menjelaskan informasi seputar budaya ungkapan larangan yang ada di daerah Minangkabau khususnya wilayah Koto Berapak Pesisir Selatan supaya anak-anak remaja zaman sekarang dapat memahami maksud baik dibalik ungkapan larangan.

Menyadari ada banyaknya berbagai macam ungkapan larangan yang ada di daerah Minangkabau dengan berbagai unsur seperti nilai agama, sosial, moral, dan unsur-unsur nilai lainnya, maka dari itu penulis melakukan perancangan tugas akhir yang berjudul **“Cerita Bergambar Ungkapan Larangan Daerah Minangkabau Untuk Anak-Anak Daerah Koto Berapak Pesisir Selatan”**.

B. Metode Perancangan

Didalam perancangan ini, metode perancangan yang digunakan untuk pembuatan cerita bergambar ini adalah metode glassbox. Metode glassbox adalah cara berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis memandang sesuatu secara logis dan berdasarkan penelitian, konsep yang dirancang diimplementasikan dalam beberapa tahapan yang dirancang oleh perancang hingga pekerjaan dapat dipantau dari awal desain hingga akhir.

Pertama, karakteristik umum dari Glassbox, yaitu. tujuan, variabel dan kriteria, didefinisikan. Kedua, analisis dilakukan sebelum solusi ditemukan. Ketiga, penilaian sebagian bersifat linguistik dan logis. Keempat, strategi didefinisikan terlebih dahulu, biasanya berurutan, tapi bisa mencakup aktivitas khusus dan penggunaan kembali (Abioso 2017: 6).

Perancangan menggunakan metode glassbox ini mempunyai tahapan perancangan antara lain: persiapan, inkubasi, luminasi, dan verifikasi.

1. Tahapan Persiapan

Pada tahap persiapan merupakan tahap awal, serta tahapan untuk penulis dalam menyiapkan segala kebutuhan dalam menciptakan karya desain. Dalam tahap pertama ini yang dimana penulis harus menemukan latar belakang permasalahan yang akan diangkat untuk menjadi ide sebuah karya.

Berdasarkan pengertian diatas, permasalahan yang diangkat dari karya ini dilatar belakang oleh kurangnya informasi tentang ungkapan larangan yang ada di Minangkabau yang membuat anak-anak Minangkabau zaman sekarang menganggap bahwa ungkapan larangan itu hanyalah mitos dan takhayul. Oleh karena itu dengan membuat ilustrasi melalui media buku cerita bergambar tentang ungkapan larangan di Minangkabau diharapkan dapat menjelaskan maksud ataupun makna dibalik budaya ungkapan larangan yang ada di Minangkabau kepada anak-anak Minangkabau zaman sekarang.

2. Tahapan Inkubasi

Tahap inkubasi adalah fase mempersiapkan diri untuk bersikap tenang dan peka dalam menangani segala sumber informasi. Pada tahap inkubasi merupakan tahap penulis untuk mempersiapkan diri dalam mengolah data yang telah terkumpul, dan mencoba menumbuhkan ide-ide yang terpikirkan oleh penulis, sehingga memunculkan inspirasi dalam proses pembuatan karya.

3. Tahapan Luminasi

Pada tahap ini yaitu tahap pembuatan sketsa ide awal dan dilanjutkan dengan tahap menganalisis dengan mengelompokkan, meninjau dan mengakses informasi. Lalu ditarik kesimpulan berdasarkan gejala dari pertimbangan yang dilakukan dan diteruskan dengan penyusunan konsep dan dikembangkan rancangan alternatif dari konsep tersebut.

4. Tahapan Verifikasi

Tahap verifikasi adalah fase di mana semua proses desain melalui pengembangan dan finalisasi ide, dan semua proses ditinjau dengan metode evaluasi untuk melihat apakah sesuai dengan latar belakang dan tujuan. Perancang sudah masuk proses finishing dari buku cerita bergambar sebagai media utama yang sudah diuji kembali oleh dosen pembimbing dengan metode evaluasi dan ditinjau kesesuaiannya dengan latar belakang serta target sasaran dari karya yang dibuat. setelah itu dilanjutkan dengan membuat media pendukungnya.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Media utama berupa buku cerita bergambar berjudul *Ungkapan Larangan Daerah Minangkabau*, agar dapat melestarikan budaya kepercayaan akan ungkapan larangan yang ada di daerah Minangkabau itu sendiri serta menjelaskan maksud ataupun makna baik dibalik ungkapan larangan tersebut.

a. Cover buku

Ukuran: 21 x 21 cm

Material: Art Carton 150gr

Teknik: Print out digital

Warna: Full Color

b. Isi buku

Ukuran: 20 x 20 cm

Material: Art Paper 150 gr

Teknik: Print out digital

Warna: Full Color

Harga: Rp. 130.000,-/ pcs x 3 = Rp. 390.000 /3pcs

2. Media pendukung

a. Poster

Ukuran : 40 cm x 60cm

Material : Glossy Profesional 230gr

Teknik : Print out digital

Warna : Full Color

Harga : Rp. 100.000,-

b. Poster Digital

Ukuran : 1080 x 1080px

Format file : jpg

Warna : Full color

c. X-banner

Ukuran : 160 cm x 60 cm

Material : Albatros

Teknik : Print out

Warna : Full Color

Harga : Rp. 150.000,-

d. T-Shirt

Ukuran : 5 cm x 5 cm
Material : Cotton
Teknik : Sablon
Warna : Hitam
Harga : Rp. 50.000,-/ pcs x 3 = Rp. 150.000,-

e. Pembatas Buku

Ukuran : 4 cm x 12 cm
Material : Art Paper
Teknik : Print out
Warna : Full Color
Harga : Rp. 2000,-/ pcs x 20 = Rp. 40.000,-

f. Upload Instagram

Ukuran : 30 cm x 20 cm
Material : Feed post dan hiasan dinding
Warna : Full Colour
Harga : Rp. 15.000,-/ pcs x 1

g. Upload Facebook

Ukuran : 30 cm x 20 cm
Material : Feed post dan hiasan dinding
Warna : Full Colour
Harga : Rp. 15.000,-/ pcs x 1

h. Upload Twitter

Ukuran : 30 cm x 20 cm
Material : Feed post dan hiasan dinding
Warna : Full Colour
Harga : Rp. 15.000,-/ pcs x 1

i. E-Book

Ukuran : A5
Format file : Pdf
Warna : Full Colour

1. Final layout

a. Media utama

1) Cover buku

Layout final media pendukung cover buku Ungkapan Larangan Minangkabau.



Gambar 1. Layout Final Cover

2) Isi buku



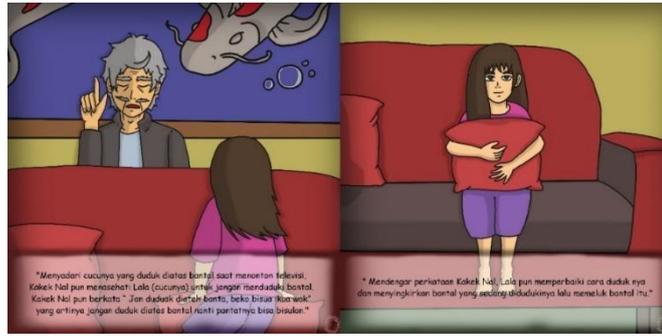
Gambar 2. Layout final halaman 1-2



Gambar 3. Layout final halaman 3-4



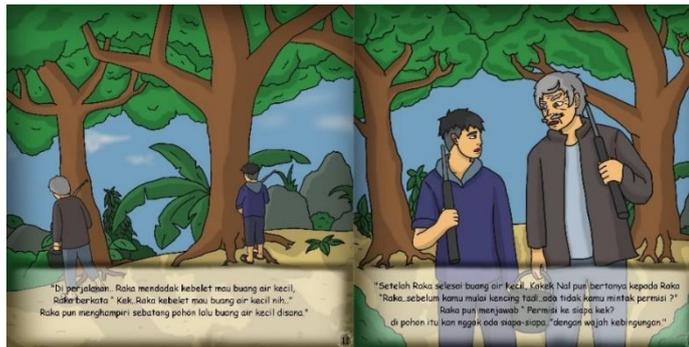
Gambar 4. Layout final halaman 5-6



Gambar 5. Layout final halaman 7-8



Gambar 6. Layout final halaman 9-10



Gambar 7. Layout final halaman 11-12



Gambar 8. Layout final halaman 13-14



Gambar 9. Layout final halaman 15-16



Gambar 10. Layout final halaman 17-18



Gambar 11. Layout final halaman 19-20



Gambar 12. Layout final halaman 21-22

b. Media pendukung

1) Poster



Gambar 16. Layout final poster

2) Poster Digital



Gambar 17. Layout final poster digital

3) X-Banner



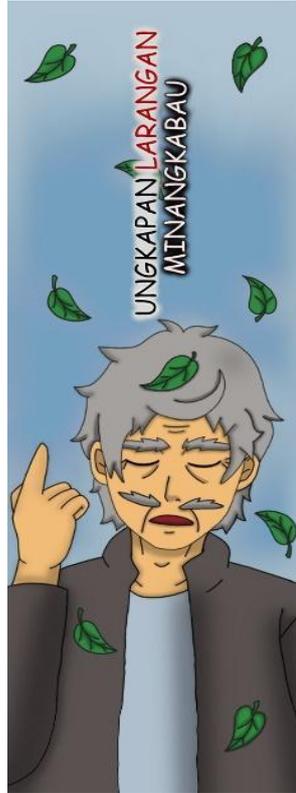
Gambar 18. Layout final X-Banner

4) T-Shirt



Gambar 19. Layout final T-Shirt

5) Pembatas buku



Gambar 20. Layout final Pembatas buku

6) Upload Instagram



Gambar 21. Layout final Upload Instagram

9) E-Book



Gambar 24. Layout final e-book

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Setelah melewati beberapa proses dalam penyelesaian tugas akhir ini, bisadisimpulkan bahwa perancangan buku cerita bergambar ini adalah proses yang kompleks, penulis harus memahami kelompok sasaran dan mengetahui sifatnya, yang kemudian diwujudkan melalui cerita bergambar, hingga sesuai dengan yang diharapkan. Cerita bergambar berjudul “Ungkapan Larangan Minangkabau” dapat menjadi jembatan pendidikan dalam mengatur tingkah perilaku anak usia remaja agar tidak melakukan hal yang menyinggung pantangan atau larangan yang ada di suatu daerah Minangkabau seperti Koto Barapak Pesisir Selatan, karena dibalik kalimat ungkapan larangan tersebut terdapat arti dan maksud baiknya tersendiri.

Buku cerita Ungkapan Larangan Minangkabau ini dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti *layout*, tipografi, ilustrasi dan warna sehingga mampu memotivasi anak-anak untuk membaca dan memahami informasi yang ada dalam buku cerita bergambar ini. Dalam perancangan buku “Ungkapan Larangan Minangkabau” juga memakai media pendukung seperti poster, *X-banner*, *t-shirt*, gantungan kunci, stiker dan pin.

DAFTAR RUJUKAN

- Angeline, M. (2015). MITOS DAN BUDAYA. *3325-Article Text-8762-2-10-20170619.pdf*, 192. (online). (<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3325/2708/8762>, diakses 22 januari 2020)
- Anggraini, Lia & Nathalia Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Danandjaya, James. 1991. *Folklor Indonesia " Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-lain"* Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Fitri, Laila. 2007. "Ungkapan Larangan Masyarakat Dalam Bahasa Minangkabau Dalam Masyarakat Tabek Kecamatan Periang Kabupaten Tanah Datar Analisis Semiotik." Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang
- Hall, A. (1976). *Illustration*. London: Lawrence King.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan anak jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka utama
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lia Anggraini & Nathalia Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual* Bandung: Nuansa Cendikia.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Mitchell, D. (2003). *Children's Literature an Imitation to the Word*. Michigan State University
- Rahmadani, Yelvi. 2012. "Ungkapan Larangan Dalam Bahasa Minangkabau Masyarakat Lubuak Sariak Kenagarian Kambang Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan." Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Ramadhani, Nadia. 2013. "Ungkapan Larangan Pada Masyarakat Nagari Lansek Kadok Kecamatan Rao Selatan Kabupaten Pasaman." Skripsi. Padang: STKIP PGRI Sumatera Barat.
- Sri Puspita Willa. (2016) *Ungkapan Larangan Dalam Bahasa Minangkabau Masyarakat Koto Berapak Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan*". Sripsi. Padang: STKIP PGRI Sumatera Barat.
- Sudjana, Nana & Riva'i Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNUKASI VISUAL*. Madura: UTM PRESS.
- Yusuf PM. (1990). *komunikasi pendidikan dan komunikasi instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, Hal 69-70.